W Pustułczych Górach

Wprowadzenie

Poniższa przygoda stanowi kolejną część nieoficjalnej kampanii łączącej przygody zawarte w ***Księdze Opowieści***. Może być też rozegrana samodzielnie. Stanowi ona po części prolog do scenariuszy „W lesie Alder" oraz „Kamień kłamie", wprowadzając pewne postaci i rasę, które się w nich pojawiają. Chronologicznie odbywa się on po przygodach „Pod lodem" (ze zbioru) i „Krwawe Tany" (darmowej), ale nie wymaga rozegrania ich.

W Pustułczych górach jest prostą przygodą, w zasadzie przerywnikiem w podróży. Powinna Wam zająć jedną albo dwie sesje.

Tło (przeczytaj na głos)

W Pustułczych Górach śnieg jest częstym widokiem nawet wczesną wiosną. Kiedy więc zaczął sypać, a zimny wiatr duć, nie byliście specjalnie zaskoczeni – chociaż trochę Was to zmartwiło. Ze zmianami pogody tak samo, jak z humorami czarodziejek – nic na nie nie poradzisz. Gdy zaczęło się robić ciemno, a nie trafiliście na schronienie, zaczęliście się niepokoić.

Gehram spadł Wam więc jak z nieba. Spotkaliście go, kiedy już byliście mocno zmarznięci. Stał na skraju zbocza i zdawał się czegoś lub kogoś wypatrywać. Wicher szarpał jego zielonym płaszczem i zerwał z głowy kaptur odsłaniając twarz pokrytą futrem.

Gehram jest bobołakiem.

W zimnie i wichrze nie było czasu na długie rozmowy. Bobołak wypatrzył Was, przywołał machaniem i zaprosił do swojej wioski. Może i jego lud, istoty niewysokie włochate, przypominające trochę ogromne gryzonie i jedni z najdziwniejszych mieszkańców Kontynentu, ale w zimnie i ciemności jego oferta dawała większe szanse na przeżycie, niż pozostanie w górach. Ruszyliście za swoim niewysokim przewodnikiem. Szliście nocą przez śnieg i zamieć, ale on nie zgubił się ani na chwilę. Wydawało Wam się to wiecznością, ale w końcu dotarliście do zabudowań. Jak przez sen pamiętacie nazwę, którą podał Gehram: osada zwie się Mostowiki. Wpuścił Was do jakiejś stodoły. Zanurzyliście się w miękkim sianie, opatuliliście mocniej w koce i płaszcze, po czym zapadliście w głęboki sen. Za ścianami jeszcze długo zawodził wiatr.

Fabuła w pigułce

Drużyna trafia do górskiej wioski Mostowiki. Tu otrzymują schronienie przed zimnem i przyjazną gościnę. Zamieszkujące tę osadę bobołaki mają jednak problem, z którym BG mogą im pomóc sobie poradzić Miejscową gospodę zajął wiedźmin, Pardus z Korath. Pije na umór i nikogo tam nie wpuszcza. Tymczasem bobołaki muszą szybko przygotować ten budynek, bo w okolice zmierza już ich patronka, czarodziejka Ampilla z Creyden. Miejscowi za wszelką cenę chcą uniknąć jej gniewu.

Drużyna

W tej przygodzie postaci będą musiały polegać raczej na sprycie, niż na sile. Potencjalni przeciwnicy powinni stanowić bardzo poważne wyzwanie dla początkujących i niezbyt zaawansowanych postaci (takich, jak te, które rozegrały poprzednie scenariusze tej kampanii). Najlepiej rozgrywa się ją w gronie 4-5 Graczy. Mile będą tu widziani przedstawiciele Starszych Ras, zwłaszcza gnomy, krasnoludy i bobołaki.

Przeciwnicy

- **Pardus z Korath** to sprawny i doświadczony wiedźmin ze Szkoły Kota, wprawiony w walce nie tylko z potworami, ale też z ludźmi. Szczęśliwie nie jest agresywnie nastawiony i będzie gotów rozmawiać z każdym, kto nie jest bobołakiem – bo te mu już zbrzydły. Jego współczynniki znajdziecie na stronach 36-37 **Księgi Opowieści**. Na stronie 33 tego dodatku znajdzie wskazówki, jak dostosować go do słabszych i silniejszych BG.

- **bobołaki** nie są agresywne i trzeba się nieźle napracować, by stały się wrogie. Jeżeli drużyna będzie dążyła do konfrontacji z nimi, zwróć ich uwagę na to, że miejscowi mają zdecydowaną przewagę liczebną – w Mostowikach mieszka ich blisko pięćdziesiąt. Jeżeli mimo wszystko dojdzie do walki, weźmie w niej udział trójka bobołaków na każdego BG: dwóch budowniczych i jeden zbójnik (patrz darmowy materiał **Bobołaki jako Bohaterowie Niezależni**), a przewodzić im będzie jeden najemnik.
- o ile czarodziejka **Ampilla z Creyden** nie zamierza zniżać się do walki z BG (a w razie zagrożenia po prostu otworzy Portal i opuści to miejsce), sprawy w swoje ręce może wziąć jej kochanek**. Ruprecht z Babenburga** to hipokryta, a przy okazji rycerz Płonącej Róży, który nie zamierza pozwolić, by ktoś się dowiedział o jego romansie. Jego współczynniki znajdziecie na końcu przygody. Towarzyszy mu grupa czeladzi w liczbie takiej, ilu jest BG. Ci pomocnicy mają współczynniki i wyposażenie Bandytów z podręcznika podstawowego.

Wstęp

Obudził Was zapach ciepłej strawy. Gehram przyniósł Wam bochen chleba i gęstą warzywną zupę. Pogoda nieco się poprawiła i przez uchylone drzwi stodoły widać krzątających się mieszkańców wioski. Są to bobołaki, nieco niższe od krasnoludów pokryte futrem istoty. To inteligentna Starsza Rasa, ale jej przedstawicieli prawie się dziś nie widuje. Wy w każdym razie tylu na raz nie mieliście okazji zobaczyć. Mostowiki to duża wieś. Słychać tu śmiech dzieci i rozmowy dorosłych. Wygląda na to, że to spora enklawa tych istot i zżyta społeczność.

– Jedzcie i niech Wam na zdrowie będzie – wyszczerzył swoje białe zęby Gehram. – Jak napełnicie brzuchy, poprowadzę Was do piastunki Naharamy. To taka nasza starsza. Po pierwsze przedstawicie się jej, bo tak wypada. Po drugie zaś… myślę, że moglibyście nam z jedną sprawą pomóc.

Gehram jest rozmowny i chętnie odpowiada na pytania o wioskę, jej okolicę, siebie i swoją rodzinę. Osada nazywa się Mostowiki, zapewne dlatego, że znajduje się nad rzeczką, przez którą przerzucony jest tu most. Mieszka w niej osiem bobołaczych rodzin – około pięćdziesięciu głów. Poza chatami oraz budynkami gospodarczymi jest tu jeszcze stojąca na skraju osady gospoda. O niej jednak nie będzie chciał mówić, bo „lepiej, żeby to piastunka wytłumaczyła”. Mostowiki to samowystarczalna wioska. Większość jej mieszkańców pracuje na polach i przy wypasie owiec. Żona Gehrama i kilka innych kobiet zajmuje się zaś „wypatrywaniem błyskotek dla patronki”. Gehram trudni się wyrobem owczego sera. Mają z małżonką czwórkę dzieci. Ostatnio spędza dużo czasu w górach, bo ma za zadanie przywitać patronkę, bo ta ma przyjechać wkrótce do wioski. Patronka jest ludzką kobietą dobrego urodzenia, wpływową osobą w ludzkich królestwach, i zapewnia bezpieczeństwo wiosce – więcej o niej nie potrafi powiedzieć. Jest jeszcze jedna sprawa, która go niepokoi: z południa dostał niedawno wiadomość, że córka jego kuzyna, Szejli, zniknęła z domu i ruszyła w świat. Dziewczyna już kiedyś gościła w Mostowikach, więc bobołak myśli, że mogła chcieć tu się przenieść. To jej wygląda do późnych godzin wieczornych.

Gdy BG skończą jeść i rozmawiać z bobołakiem, ten zaprowadzi ich do Naharamy – lub sprowadzi ją do nich, jeśli nie będą do niej się udać. To ostatnie zrzuci na to, że się wstydzą pokazywać miejscowym ze względu na swój dziwaczny wygląd. Przejdź do sekcji **Spotkanie z piastunką**.

Spotkanie z piastunką

Naharama jest niewątpliwie starszą bobołaczką. Szczerze mówiąc, kiedy na nią patrzycie, kojarzy Wam się trochę z nutrią. Jej futro jest niemal całkowicie białe – nie jesteście pewni, czy to jej naturalny kolor, czy też posiwiało ono z wiekiem. Porusza się jednak sprawnie i widać błysk inteligencji w jej oczach. Odziana jest w ciepły długi kożuszek, wysokie buty i rękawiczki. Uśmiechnęła się na Wasz widok.

– Gehram mi mówił, że mamy kolejnych wielgaśnych gości i nie da się ukryć, że jesteście wyrośnięci! Bardzo dobrze. Witajcie w Mostowikach! Wybaczcie, że musieliście nocować w stodole. Gospoda jest niestety… zajęta. To jest nasz główny problem. Widzicie, musimy ją opróżnić i wysprzątać, zanim dotrze tu nasza patronka. Mogła być tu już wczoraj. Nie mamy więc dużo czasu. Może dotrze dziś, może jutro. Tymczasem poprzedni przybysz zajął gospodę i nikogo z nas tam nie wpuszcza. On jest podobnie wielki, jak i Wy. Moglibyście z nim porozmawiać? Wynagrodzimy to Wam w gościnie, a jeśli zostaniecie tu, aż patronka wyjedzie, to możemy oddać Wam błyskotki, które nie będą jej się podobały.

Gehram przeprosi ich i pożegna się – musi wrócić w góry. Pozostali drużynę ze starszą.

BG mogą mieć do Naharamy wiele pytań. Ta postara się odpowiedzieć na nie spokojnie. Posiada szeroką wiedze na różne tematy, ale dość słabo rozumie świat ludzi. Jest jednak serdeczna i nie będzie niczego ukrywała.

Patronka: bobołaczka wytłumaczy, że ich wioska od wielu lat znajduje się pod ochroną potężnej pani z północy. To doradczyni ludzkiego króla, dumna i wyniosła. Cieszą ją błyskotki, które bobołaki chętnie jej oddają, bo nie ma dla nich zastosowania w ich odciętej od cywilizacji osadzie. Ta pani zapowiada swoje przybycie przez gadającego ptaka. Od jego przybycia miejscowi mają jakiś tydzień na przygotowanie gospody, w której patronka będzie mogła się zatrzymać oraz błyskotek, spośród których będzie mogła wybierać. Pani przybywa tu zawsze w otoczeniu świty i bawią się tu wesoło przez kilka dni, nim opuszczają Mostowiki. Bobołaki usługują im i sprzątają po ich wyjeździe. Naharama tylko naciskana przyzna, że patronka jest czarodziejką. Piastunka wie, że to „Ampilla” z „Creyden” doradczyni króla „z Hengfors”, ale te słowa mało dla niej znaczą, więc nie będzie ich używała – może zostać jednak dopytana. Każdy Czarodziej oraz inna postać, która zda test Wykształcenia na PT 14 będzie wiedzieć, że Ampilla z Creyden jest arogancką i bardzo potężną czarodziejką. To ten typ osoby, która bobołaki traktować będzie całkowicie przedmiotowo, a BG muszą liczyć się z jej kaprysami.

Przybysz: gospodę zajął „wielgaśny mężczyzna” i „chyba człowiek”. Ma ciemnoszarą skórę i „trochę futra na twarzy, ale nie na głowie. Podobno zajmuje się zabijaniem potworów, więc „przyniósł takiego wielkiego pasikonika, którego ubił w górach”. Bobołaki podziękowały i zaoferowały mu poczęstunek oraz nocleg w gospodzie. Ten jednak upił się, narzeka na zimno w górach i ani myśli opuścić budynku. Spędził tam już ponad tydzień. Narobił bałaganu i zużył dużą część zapasów. Nie chce nikogo słuchać, a miejscowi boją się próbować podejść go podstępem. Naharama ma ogólne pojęcie, kim są wiedźmini. Rozpozna takiego w drużynie i powie, że przybysz wykonuje ten sam fach – ale nie odróżnia szkół ani ich amuletów. Na razie ten obcy nie zrobił nikomu krzywdy, ale też nikogo nie słucha. Piastunka ma nadzieję, że BG zdołają go przekonać.

Błyskotki: bobołaki zbierają w górach kolorowe minerały i drogie kamienie wypłukiwane przez rzeczkę, która przepływa przez osadę. Patronka kilka razy w roku przybywa tutaj i wybiera te, które jej się podobają lub których akurat potrzebuje. Reszta pozostaje w wiosce i bobołakom wolno płacić nimi, jeżeli dotrze do nich jakiś handlarz – co zdarza się raz na pare lat. Naharama może pokazać BG kilka z „błyskotek”, ale powie, że nie może dać im nic, póki ich pani nie odbierze swojej zapłaty za ochronę. Jeżeli taka zapłata zainteresuje drużynę, to starsza zapewni ich, że dostaną ich dość. Jeśli patronka zabierze za dużo, to wioska pójdzie poszukać więcej w górach i rzece. W sumie mogą zaoferować drużynie około 1000 koron w klejnotach i składnikach alchemicznych. Targując się można dojść do przedmiotów wartości do 1500 koron.

Gdy rozmowa będzie zmierzała do końca, przybiegnie do nich zdyszany Gehram. Orszak patronki właśnie zaczął zjeżdżać z przełęczy w dolinę. Będą tu w ciągu jakiejś godziny.

Jeżeli drużyna odmówi pomocy, to bobołaczka się zmartwi, ale nie przegoni BG. Poprosi ich tylko, żeby ukryli się w stodole, póki patronka nie opuści Mostowików. Są gośćmi, więc dostaną jedzenie i napitek. Bobołaki nie chcą jednak, żeby sytuacja się jeszcze bardziej skomplikowała. Przejdź wtedy do **Finału: Rycerz i Wiedźmin**.

Jeżeli BG przyjmą zadanie, mogą podejść do niego na kilka sposobów. Bobołaki chcą, żeby przekonali wiedźmina, który zajął gospodę do jej opuszczenia. Jeśli się na to zdecydują, przejdź do sekcji **Koty lubią ciepło**. Jeżeli drużyna postanowi ruszyć naprzeciw patronce i wytłumaczyć jej sytuację, przejdź do sekcji **Obrażona czarodziejka**. Może też Twoja drużyna wymyśli coś innego. W takim przypadku improwizuj w oparciu o podane w tej przygodzie informacje.

Chciwi BG mogą też zaatakować bobołaki, żeby zdobyć błyskotki i umknąć, nim przybędzie patronka. W takiej sytuacji mieszkańcy wioski będą się bronić, jak opisano w sekcji **Przeciwnicy**. Jeżeli walka będzie ciągle trwała po trzech rundach, do bobołaków dołączy Pardus z Korath. Wypije on Żonie Łzy, by wytrzeźwieć. Wiedźmin może i jest nieprzyjemnym typem, ale docenia gościnę, której mu udzielono. Jeżeli drużyna zwycięży, ciągle musi się liczyć z gniewem czarodziejki, która uważa tę wioskę oraz błyskotki za swoją własność. O ile BG nie rozwiążą tego wyjątkowo sprytnie, po starciu przejdź do **Finału: Polowanie na drużynę**.

Koty lubią ciepło

Gospoda w Mostowikach to duży piętrowy drewniany budynek kryty gontem. Wzniesiono ją z myślą o ludziach, jest więc dużo większa od wszystkich innych budowli w osadzie. Znajduje się tuz przy moście, a przed nią droga staje się w zasadzie sporym placem, z którego rozchodzą się ścieżki prowadzące do chat i poza wioskę. Wszędzie tu teraz leży śnieg. Bobołaki ozdobiły gospodę rzeźbieniami o roślinnych motywach. Drzwi wejściowe są lekko uchylone.

Kiedy zbliżacie się do wejścia z wnętrza słychać jakieś poruszenie. Nagle z trzaskiem o próg rozbija się wyrzucona ze środka butelka.

– Ani kroku dalej, konusy! – z izby karczemnej odezwał się chropowaty głęboki głos. – W tył zwrot i przynieść mi tu wędzonego sera, bobrza wasza mać!

Ze środka odzywa się do BG wiedźmin Pardus z Korath, muskularny mężczyzna o skórze w kolorze węglowego popiołu. Jest on **pijany**, ale ma pod ręką miksturę Zonie Łzy i jeśli będzie trzeba, poświęci Akcję, żeby ją wypić. Zrobi to tylko w ostateczności – dobrze mu w stanie ubzdryngolenia. Wbrew relacji bobołaków, żaden z niego olbrzym. Jest dość przeciętnego wzrostu, a na wiedźmina jest raczej niski. Na szyi ma medalion Szkoły Kota.

Chociaż trzeba go będzie prosić, żeby zechciał porozmawiać i przydadzą się dobre argumenty, żeby zgodził się wpuścić BG do środka, wiedźmin nie jest agresywny. Siedzi z kilkoma butelkami wina przy kominku i narzeka na zimno oraz to, że bobołaki nie chcą mu przynosić sera. Pardus pochodzi z dalekiego południa i bardzo mu się nie podoba miejscowa pogoda. Chce tutaj zostać, aż zacznie się wiosna i śniegi stopnieją. Jest opryskliwy i niemiły dla bobołaków, ale też uważa, że gościna mu się należy. Zabił bowiem grasującą w okolicach wioski przerazę, która urządziłaby w Mostowikach prawdziwą rzeź. Uważa, że nikt mu tu nie zapłaci złotem, więc odbiera należność w naturze.

Bardzo Czujni (PT 16) BG albo ci, którzy wejdą na piętro, zauważą, że gdy zajmują Pardusa rozmową, bobołaki potajemnie przystępują do porządków. Przystawily do bocznej ściany gospody drabiny i sprzątają już pokoje na górze. Próbują też niepostrzeżenie przemknąć się do kuchni. W izbie karczemnej panuje jednak nieporządek i trochę tam śmierdzi niemytym wiedźminem i uryną. W sumie to podobne zapachy.

Pardusa nie będzie łatwo przekonać. To uparty i humorzasty wiedźmin (Potencjał w Nieugiętości 16, WOLA 8, Determinacja 30). Jest też gotów używać Znaku Axii dla swojej korzyści. To, że jest **pijany** działa jednak na korzyść BG – więc lepiej, żeby nie uznał, że musi wytrzeźwieć. Nie ma on wiele szacunku dla szlachty i czarodziei. Może jednak przejąć się losem bobołaków. Jeżeli obiecać mu „błyskotki", zdziwi się i będzie gotów się nad tym zastanowić (w Konflikcie Społecznym traktuj to jako łapówkę). Najlepiej by było, gdyby BG dali radę przekonać go w spokojnej rozmowie. Mają jednak na nią tylko trzy kwadranse. Jeśli zdążą, przejdź do **Finału**: **Żyli długo i szczęśliwie, bo siedzieli cicho**. Jeżeli nie, przejdź do **Finału**: **Rycerz i Wiedźmin**.

Walka z wiedźminem ze szkoły kota w niezbyt dużej izbie karczemnej jest kiepskim pomysłem. Będzie on poruszał się szybko, przewracał stoły lub skakał po nich i poświęcał PW, by uzyskać jak najwięcej Akcji (w tym korzystając z Gradu Ciosów). Preferuje szybkie ciosy. Woli zacząć walkę od nałożenia na siebie Znaku Quen, a następnie przejść do walki wręcz. Jeżeli drużyna ma znaczącą przewagę liczebną, użyje też Yrden, a następnie będzie korzystał z Zejścia z linii, by opuścić krąg i zostawić w nim napastników, po czym przejść do ataku na tych, którzy pozostali w drugiej linii. Kiedy dobędzie broni, nie potrafi się powstrzymać. Nie będzie jednak dobijał nieprzytomnych i jeśli powali całą drużynę, ucieknie zawstydzony. Jeżeli będzie czas, bobołaki wyniosą rannych i udzielą im pomocy medycznej (ustabilizują). W zależności od okoliczności, wybierz jeden z **Finałów** lub obmyśl własny.

Obrażona czarodziejka

Świta patronki tej wioski nadjeżdża wraz ze świtą. W sumie konnych jest dwa razy więcej niż Was, a ponad połowę z nich stanowią zbrojni. Na przedzie jadą mężczyzna w rycerskiej zbroi i czerwonym płaszczu oraz kobieta niezwykłej urody odziana w piękne puszyste futro. Spojrzenie oczu tej pani jest lodowate, a jej strój niepokojąco kojarzy się z włosiem porastającym ciała bobołaków. Czoło kobiet wieńczy diademik z wielkim szafirem. Bije od niego nienaturalny blask. Dama spojrzała na was z zimną pogardą. Nie ulega wątpliwości, że patronka Mostowików jest czarodziejką.

– Jak nisko upadliście, że wysługują się Wami bobołaki – powiedziała kobieta spoglądając na Was i uśmiechając się lodowato. – Niech zgadnę, przynosicie mi złe wieści. No szybciej, mówcie o co chodzi. Nie chcecie obrażać mnie swoją obecnością dłużej, niż to konieczne.

Ampilla z Creyden jest wyniosła i nieprzyjemna. Przybyła tutaj spędzić kilka nocy w towarzystwie zdesperowanego rycerza Płonącej Róży, który musi się przed nią płaszczyć – co bardzo ją bawi. Ma zamiar wykorzystywać to tak długo, jak będzie sprawiało jej to przyjemność. Mężczyzna jest przystojny i dobry w łóżku, więc pewnie to trochę jeszcze potrwa. Każde opóźnienie na drodze do realizacji tego celu bardzo ją irytuje.

Magiczka gotowa jest wysłuchać, co BG mają do powiedzenia, ale nie przejmie się opinią nikogo, poza szlachtą, wiedźminami oraz innymi czarodziejami. Jeżeli nie ma nikogo takiego w drużynie, zignoruje pozostałych i po prostu powie towarzyszącemu jej Ruprechtowi z Babenburga, żeby pozbył się dla niej wiedźmina. Ten skłoni się i odpowie „Tak, moja pani". Przejdź wtedy do **Finału: Rycerz i Wiedźmin**.

BG mogą temu zapobiec, ale musieliby zdać Test Perswazji, Uroku albo Obycia na Przełamanie jej WOLI – czyli PT 30. Wtedy da im pół godziny na wyprowadzenie Pardusa z gospody. Tyle samo czasu da im, jeżeli w drużynie jest wiedźmin. Jeśli im się uda, opłaci ich szczodrze (podwoi kwotę obiecaną przez bobołaki). Jeżeli nie, to rozkaże Ruprechtowi, by zgładził drużynę.

Szlachta i czarodzieje mogą spróbować negocjować z Ampillą. Planuje ona usunąć wiedźmina i ukarać surowo bobołaki za despekt, jaki jej uczyniły. Będzie ona niechętna jakimkolwiek ustępstwom i trzeba dobrych argumentów, by ją przekonać. Mechanika niewiele tu BG pomoże, bo czarodziejka szykowała się do łamania woli rycerza. Użyj dla niej współczynników Yennefer (podręcznik podstawowy, s. 15). Jest ona już pod wpływem Powabu. Potrzebne będą dobre argumenty i jeszcze lepsze odgrywanie. Jeżeli im się powiedzie, dostosuj **Finał** do wyniku ich starań.

Ruprecht z Babenburga jest zaniepokojony tym, że BG mogli go rozpoznać, a przynajmniej zapamiętać jego twarz. Nie jest gotów działać gwałtownie w przy czarodziejce, wykorzysta każdą ich wpadkę, by prowokować konflikt lub przynajmniej przegnanie grupy. Jego celem jest doprowadzenie do **Finału: Polowanie na drużynę**.

Jeżeli BG zaatakują Ampillę, ta w swojej Akcji otworzy Portal i wróci do Creyden. Drużynie zostanie rozprawa z Ruprechtem i jego pomagierami. To może się przerodzić w **Finał: Polowanie na drużynę** albo w inny, dopasowany do okoliczności.

Finał: Rycerz i Wiedźmin

Rycerz po raz trzeci donośnie wezwał wiedźmina do opuszczenia gospody, po czym rozkazał swoim ludziom rozpalić pochodnie.

– Szykujcie się do puszczenia tej budy z dymem. Niech ją Wieczny Ogień pochłonie.

Drzwi otworzyły się i wytoczył się przez nie przybysz o skórze w kolorze węglowego popiołu. Na jego szyi drży amulet w kształcie głowy kota. Widać, że podskakuje, wskazując na silną magiczną aurę otaczającą wiedźmina.

– Dobrze, już dobrze. Chcesz się bić, pacanie, to będziesz miał za swoje – Pardus z Korath dobył stalowego miecza.

Rycerz splunął tylko i sam wyciągnął swoje ostrze.

Ruszyli na siebie. Obydwaj poruszają się szybko i uderzają z mocą i przekonaniem. W ich ruchach widać doświadczenie i wprawę, Wiedźmin porusza się niczym drapieżny kot, a człowiek zmienia postawy i zasłony tak naturalnie, jakby walka była jego drugą naturą. Nie próbują się, nie bawią z przeciwnikiem. Chcą się zabić nawzajem. Wygląda na to, że są podobnej klasy szermierzami.

Czarodziejka nie patrzy nawet na nich. Przygląda się swoim paznokciom.

Nagle miecz wiedźmina dosięgnął naramiennika rycerza. Poszły skry. To jednak była tylko zmyłka. Człowiek odsłonił się nieco, by jego przeciwnik przeprowadził nazbyt śmiały atak. Teraz odpowiada. Pchnięcie przebiłoby pierś Pardusa, ale błysnęła magia. Znak Quen odbił uderzenie, a rycerz prawie się przewrócił. Wiedźmin uśmiechnął się i rzucił do przodu, by skorzystać z tego, że wytrącił przeciwnika z równowagi.

– Dość tego dobrego – westchnęła czarodziejka i machnęła niedbale ręką.

Przed wiedźminem wyrosła nagle czarna otchłań portalu. Pardus nie zdążył wyhamować. Krzyknął i zniknął w ciemności.

– Co za okropny zawód – kobieta spojrzała z pogardą na rycerza, po czym odwróciła wzrok ku Wam. – A to wszystko Wasza wina. Uciekajcie stąd, pókim dobra. Chyba, że wolicie, żebym i was posłała… w sumie nie wiem gdzie? Otchłań Sedny brzmi dobrze?

Wiecie, że ona nie żartuje. Cóż, komu w drogę, temu czas. Szkoda tylko, że nie dostaniecie obiecanych błyskotek…

Finał: Polowanie na drużynę

Trzeba oddać rycerzowi, że dał Wam kwadrans na to, żebyście zdążyli uciec w góry, nim ruszył za Wami w pogoń. Teraz jednak on i jego ludzie zbliżają się do Was coraz bardziej. Słyszycie rżenie koni i nawoływania pogoni.

Przed drużyną stoi wybór. Mogą spróbować uciec rycerzowi – to wymaga zdania przez jedno z nich testu Sztuki Przetrwania albo Skrytości na PT 14 + liczba postaci w drużynie. Mogą też stanąć do walki. Wtedy rozegraj starcie. Jeśli zostaną pokonani, rycerz pozwoli im uciec, a rannych pozostawi na pastwę losu i dzikich zwierząt.

Jeżeli BG szczerze próbowali pomóc bobołakom, ich przewodnikiem będzie Gehram. Zaoferuje on drużynie, że może odciągnąć od nich pogoń. Jeżeli na to przystaną, nie muszą rzucać. Ich znajomy odniesie sukces. Jednak kiedy będą już na przełęczy, zobaczą z góry, jak rycerz dopada bobołaka. Ruprecht i jego pachołkowie powalą Gehrama i zakłują go mieczami.

Finał: Żyli długo i szczęśliwie, bo siedzieli cicho

Są pewne zalety spędzania czasu w sianie. Jest tu względnie ciepło i spokojnie, choć trochę nudno. Wszystkie rozmowy musieliście toczyć ściszonymi głosami. Każdego wieczora żona Gehrama, Jhelke, przynosiła Wam jedzenie. Na kolację był czas, gdy w gospodzie cichły głosy zabawy.

Cztery dni i pięć nocy spędziliście w tym odosobnieniu. To dość czasu, by wiele rzeczy przemyśleć. Nareszcie świata patronki opuściła Mostowiki. Wkrótce przyjdzie czas i na Was.

Nuda to najlepsze, na co mogą narzekać mieszkańcy Kontynentu. Zapewne BG otrzymają w tym przypadku trochę błyskotek i będą mogli zatrzymać się na kilka dni w gospodzie, nim ruszą w dalszą drogę. Może nawet zrobili sobie przyjaciela w postaci wiedźmina. Co tu dużo mówić – to w sumie przyjemne zakończenie.

Zakończenie

Mostowiki pozostawiliście za sobą. Coś Wam mówi, że już nigdy tam nie wrócicie…

Mamy nadzieję, że wszystko dobrze się skończyło.

Jeżeli w tej przygodzie zginie Pardus z Korath, zmień imię wiedźmina z przygody **W lesie Alder** na Garrusa Mano.

Jeżeli w tej przygodzie zginie Ruprecht z Babenburga, zastąp go w kolejnych scenariuszach jego bratem. Marvenem z Babenburga. Będzie on miał dodatkowy powód, by nie znosić drużyny.

Tak czy inaczej, przyznaj Wprawę na normalnych zasadach, dodając dwa punkty, jeśli udało im się załatwić sprawę nie wywołując gniewu czarodziejki.

Jako część kampanii

Następną częścią kampanii jest scenariusz **W lesie Alder**. BG, po wylizaniu się z ran, ruszą do Kaedwen. Do Łukorzecza dotrą w pierwszych dniach lata.

RUPRECHT Z BEBENBURGA			
CIAŁO	10	Wigor	0
EMOCJE	4	Bieg	24
FACH	5	Skok	4
GRACJA	7	PP	90
REAKCJE	10	PZ	45
ROZUM	6	PW	45
TEMPO	8	Zdr.	9
WOLA	8	Próg C.R.	9
FART	2	Udźwig	100
		Determinacja	35
Zdolności			
Amory +6		Nieugiętość +8	
Atletyka +10		Obycie +6	
Broń bitewna +8		Odwaga +10	
Bójka +8		Perswazja +6	
Broń drzewcowa +8		Przywództwo +6	
Czujność +6		Strategia +4	
Dedukcja +4		Styl +5	
Empatia +6		Szermierka +10	
Hazard +4		Unik +8	
Jeździectwo +8		Urok +8	
Krzepa +10		Wykształcenie +6	
Łamanie magii +6		Zastraszanie +8	
Zdolności Profesji			
Renoma +6		Kawalerzysta +4	
Niezłomny +6		W pancerz odziany +4	
Moce i zdolności			
Ekwipunek			
Ostrze z Vicovaro „Płomień wiary” (5k6+8, wyważone), **mizerykordia** (2k6+4, obrażnie kłute, wzmocnione przebijanie pancerzy)**, komplet ciężkiej zbroi** (Wyparowania 24, NW 3)			
Pięść: 1k6+4		**Kop:** 1k6 +8	